



EFEKTIVITAS MEDIA JENGA BALOK TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JAWA RAGAM KRAMA ALUS DI SEKOLAH DASAR

Nandan Cahya Kinasih¹, Abdul Mukhlis², Dimas Setiaji Prabowo³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
Corresponding Author: abdul.mukhlis@uingusdur.ac.id

DOI: DOI 10.15294/piwulang.v11i2.72041

Accepted: July 27th 2023 Approved: November 6th 2023 Published: November 28th 2023

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan masalah yang peneliti temukan mengenai anak-anak SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan kelas IV yang kurang memahami krama alus bahasa Jawa karena dianggap sukar untuk dipraktikkan. Tujuan penelitian ini membandingkan tingkat kemahiran bahasa Jawa siswa kelas IV SD Negeri 02 Kajen sebelum dan sesudah penggunaan media jenga balok. Untuk mengevaluasi keberhasilan media jenga balok terhadap kemahiran krama alus Jawa di Kelas IV SD Negeri 02 Kajen. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dan penelitian *Pre-Experimental Design* yang dilakukan di SD Negeri 02 Kajen Pekalongan. Penelitian *One-Group Pretest-Posttest* dilakukan tanpa menggunakan kelompok pembanding (kontrol). Hanya satu kelas sampel yaitu Kelas IV yang memiliki 24 siswa, maka dipilihlah sampel ini. Dalam penelitian ini, metode pengujian dan teknik dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data. Temuan penelitian ini mengungkapkan dengan menggunakan *Test-T* menurut *one sample T-Test*, skor rata-rata *pre-test* adalah 42,5 sedangkan skor rata-rata *post-test* adalah 77,91. Artinya perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah penerapan media jenga balok berbeda secara signifikan. Uji *N-Gain* menghasilkan nilai 0,6238 untuk skor *N-Gain*, mean. Nilai keefektifan media jenga balok tergolong sedang karena nilainya < 0,7. Nilai mean persen *N-Gain* saat itu 62,3810, atau 62,3%. Bila nilainya antara 55%-75%, dapat disimpulkan penggunaan media jenga balok cukup efektif.

Kata Kunci: Media Jenga Balok, Bahasa Jawa, Krama Alus

Abstract

This research was conducted based on problems that researchers found regarding the students at SD Negeri 02 Kajen, Pekalongan Regency, class IV who did not understand Javanese manners because they were considered difficult to practice. The aim of this research was to compare the level of Javanese language proficiency of fourth grade students at SD Negeri 02 Kajen before and after using the jenga block media. To evaluate the success of the jenga beam media on the skills of Javanese alus manners in Class IV of SD Negeri 02 Kajen. This research uses quantitative methodology and Pre-Experimental Design research conducted at SD Negeri 02 Kajen Pekalongan. One-Group Pretest-Posttest research was carried out without using a comparison group (control). Only one sample class, namely Class IV, has 24 students, so this sample was chosen. In this research, testing methods and documentation techniques were used for data collection. The findings of this research reveal that using the T-Test according to the one sample T-Test, the average pre-test score was 42.5 while the average post-test score was 77.91. This means that the average difference between before and after the application of Jenga beam media is significantly different. The N-Gain test produces a value of 0.6238 for the N-Gain score, mean. The effectiveness value of Jenga beam media is classified as moderate because the value is <0.7. The mean percent value of N-Gain at that time was 62.3810, or 62.3%. If the value is between 55%-75%, it can be said that the use of Jenga block media is quite effective.

Keywords: Block Jenga Media, Javanese Language, Krama Alus

PENDAHULUAN

Penggunaan Bahasa Jawa sebagai muatan lokal posisinya telah diatur oleh Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah No. 895.5/01/2005 tanggal 23 Februari 2005 ihwal kurikulum mata pelajaran Bahasa Jawa untuk jenjang pendidikan SD/SDLB/MI,SMP/SMPLB/MTs,SMA/SMA LB/SMK/MA negeri dan swasta. Regulasi ini mengandung maksud bahwa Provinsi Jawa Tengah harus memiliki muatan lokal yang berbahasa Jawa. Adapun kurikulum muatan lokal adalah seperangkat rencana yang mempertimbangkan kondisi, kebutuhan, dan teknik belajar mengajar daerah (Nasir, 2013).

Sekolah dasar di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur yang menggunakan kurikulum 2013, masih memasukkan Bahasa Jawa sebagai bagian dari kurikulum muatan lokal. Namun, peserta didik masih kurang memperhatikan pelajaran Bahasa Jawa, terutama pada submata pelajaran Krama Alus. Padahal, unggah-ungguh bahasa—khususnya krama alus—adalah praktik santun atau derajat kesantunan dalam berbicara dan juga dalam mencari nafkah. Berbicara kepada orang tua dalam bahasa Jawa berbeda dengan berbicara kepada teman sekelas atau anak kecil. Pelajaran bahasa Jawa ditawarkan di sekolah dasar dari kelas I sampai VI. Konten pendidikan disesuaikan dengan tingkat bakat siswa. Informasi yang tercakup dalam kompleksitas meningkat seperti tingkat kelas juga. Kesenambungan mata pelajaran lain yang diajarkan di kelas I hingga VI juga dapat dicapai.

Unggh-ungguh dalam bahasa Indonesia mengandung arti sopan santun. Unggh-ungguh Bahasa Jawa dibedakan menjadi dua yaitu bentuk ngoko (ragam ngoko) dan krama (ragam krama). Variasi krama mengacu pada unggah-ungguh

bahasa Jawa yang mengandung inti leksikon krama atau yang merupakan komponen inti ragam krama, bukan leksikon lain. Macam ragam krama ada 2, yakni krama lugu dan krama alus (Setiyanto, 2010).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, alasan peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan tidak menguasai kosakata Bahasa Jawa krama alus karena materi pelajaran tersebut dianggap sulit dihafalkan tiap kosakatanya. Selama pembelajaran berlangsung peserta didik malas untuk mencatat kosakata-kosakata baru yang diberikan guru. Selain itu, rendahnya penguasaan kosakata krama alus akibat kurangnya pendidikan bahasa Jawa khususnya krama alus di lingkungan keluarga.

Beberapa penelitian lain yang topiknya identik namun tetap berdistingsi dengan penelitian ini, terutama sekali yang berkaitan dengan efektivitas pemanfaatan media pembelajaran terhadap kosakata Bahasa Jawa menguatkan hasil temuan observasi awal di lokus penelitian. Di antaranya penelitian yang dilakukan Setyorini (2013) yang mengkaji upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa melalui model *mind mapping*. Salah satu alasan yang mendorong Setyorini melakukan eksperimen atau evaluasi awal terhadap kemampuan penguasaan kosakata peserta didik ini adalah masih banyaknya nilai di bawah kriteria minimal tuntas. Adapun kesimpulan dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model *mind mapping* dapat digunakan oleh guru sebagai metode untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa pada diri peserta didik. Penggunaan permainan jenga sebagai media pembelajaran juga pernah dikembangkan oleh Rinata, dkk (2023) sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa. Selain itu

Maesyaroh & Insani (2021) juga pernah mengembangkan media pembelajaran powtoon untuk materi dialog Bahasa Jawa, dimana penelitian ini memberi sumbangsih terkait penerapan ragam Bahasa Jawa krama yang baik dan benar.

Selanjutnya penelitian oleh Kartikasari dan Fitri (2022) dan Ananda Putri Meilina, dkk., (2023). Pada penelitian Kartikasari dan Fitri, upaya memperkaya kosakata Bahasa Jawa yang kini mulai pudar di kalangan anak-anak, bisa dilakukan dengan mendesain media pembelajaran interaktif. Adapun riset Meilina, dkk. (2023), berkesimpulan bahwa untuk meningkatkan sekaligus melestarikan bahasa lokal, perlu dilakukan inovasi dalam sebuah pembelajaran. Dalam konteks ini, Meilina, dkk. (2023), menggunakan media wayang yang dinamai Sukuraga sebagai langkah peningkatan penguasaan kosakata. Insani & Mulyana (2019) juga sebelumnya telah mengembangkan kamus Bahasa berbasis digital yang dapat digunakan untuk menambah kosakata Bahasa Jawa.

Berdasarkan ketiga pijakan riset terdahulu tersebut, peneliti menginventarisasi dan melakukan analisis permasalahan yang umum terjadi di setiap daerah, dalam hal ini sekolah, terkait penguasaan bahasa lokal. *Pertama*, terdapat kecenderungan anak usia tingkat sekolah dasar mulai tidak menekuni bahasa lokal sebab bahasa lokal dianggap terlalu tertinggal dari bahasa global. *Kedua*, pembelajaran bahasa lokal, utamanya bahasa Jawa di sekolah belum dioptimalkan oleh para guru dalam implementasinya. Berdasarkan pengamatan di lokus penelitian dan kajian kepustakaan, guru Bahasa Jawa di sekolah lebih senang dengan pembelajaran konvensional sehingga inovasi pembelajaran Bahasa Jawa sangat terbatas,

bahkan terkesan diabaikan. *Ketiga*, untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa lokal pada diri anak-anak, terutama anak sekolah dasar, riset-riset tersebut menggunakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang menjadi pendorong mengapa penelitian tentang inovasi media pembelajaran penguasaan kosakata bahasa lokal ini perlu dilakukan.

Media Jenga Balok adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah ini sekaligus untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jawa Krama Alus. Dalam riset ini, peneliti berupaya membandingkan penguasaan kosakata Bahasa Jawa Krama Alus di Kelas IV SD Negeri 02 Kajen, antara sebelum diterapkannya media jenga balok dan respon setelahnya. Sekaligus riset ini juga mengukur efektivitas sesudah diterapkannya media jenga balok terhadap penguasaan kosa kata bahasa jawa krama alus di Kelas IV SD Negeri 02 Kajen.

Efektivitas penggunaan media Jenga Balok dikaji berdasarkan perspektif kuantitatif. Menurut Pujiastutik (2019) keadaan yang dapat dicapai berdasarkan rencana yang sudah disusun menunjukkan prinsip efektivitas. Efektivitas media pembelajaran bisa dilihat dari terpenuhinya kriteria, misalnya kemampuan memengaruhi, merubah, sehingga terdapat hasil. Rusman (2015) juga berpendapat dalam bukunya, efisiensi pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran, atau pengembangan kompetensi, harus menjadi dasar pemilihan media pembelajaran. Untuk menggunakan media pembelajaran yang diperlukan untuk mengembangkan kompetensi secara optimal, guru harus dapat mencoba atau mempraktikkan.

Peneliti dalam riset ini mencoba mengembangkan dan meredesain media yang

sudah ada, yakni jenis media pembelajaran, berupa alat permainan edukatif. Jenga adalah permainan keterampilan yang mengharuskan kita mengambil balok dari susunan lalu menyusun kembali ke atas susunan balok tersebut. Permainan Jenga Balok atau yang umum disebut dengan “*Uno Stacko*” hanyalah salah satu dari sekian banyak variasi permainan Uno. Game ini berupa permainan versi balok yang disusun menjadi sebuah bangunan menjulang.

Uno Stacko atau jenga balok merupakan alat permainan edukasi yang menyerupai blok dan memiliki sejumlah simbol yang tercetak di atasnya serta pilihan warna yang menarik. Saat memainkan balok jenga, pemain harus berhasil mengatur dan menghapus setiap blok satu per satu agar struktur tidak runtuh. Permainan ini membantu dalam meningkatkan kapasitas kognitif anak-anak (Rizkillah & Brilian, 2017). Media jenga balok termasuk dalam kelompok media tradisional dengan jenis media permainan. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai komponen yang terdapat dalam media jenga balok termasuk unsur media permainan yang menyenangkan.

Mengingat peserta didik SD kelas IV masih dalam usia bermain, maka dipilihlah alat permainan pembelajaran Jenga Balok. Berbeda dengan pembelajaran yang berpusat pada guru, pada media ini peserta didik cenderung lebih tertarik untuk belajar bahasa krama alus melalui media permainan. Hal ini dimaksudkan agar mereka dapat berpartisipasi secara langsung dan aktif dalam semua kegiatan pembelajaran bukan hanya menjadi objek pasif yang diisi oleh guru dengan informasi. Selain itu, dibandingkan dengan permainan lainnya, pemanfaatan Jenga Balok sebagai media permainan masih tergolong jarang. Oleh karena itu, peneliti mencoba

menawarkan media permainan yang unik dan menghibur dengan menggunakan media tersebut.

Peneliti meredesain Jenga Balok dengan memasukkan dua jenis kartu, yaitu kartu pengetahuan dan kartu soal tentang kosakata Bahasa Jawa Krama Alus untuk memasukkan komponen pembelajaran. Penambahan kartu tersebut bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik tentang kosakata Bahasa Jawa Krama Alus dan membangkitkan ingatan mereka. Akibatnya, proses pembelajaran memenuhi persyaratan menyenangkan dan membelajarkan, memungkinkan pendidik untuk mendukung kemauan peserta didik agar belajar melalui bermain. Berdasarkan argumentasi-argumentasi di muka tersebutlah, penelitian ini demikian penting untuk diteliti dan diketahui hasilnya. Peneliti berharap, hasil riset ini menjadi salah satu bahan rekomendasi bagi para guru yang kesulitan dalam menemukan metode dan media pembelajaran, khususnya pengajaran Bahasa Jawa ragam Krama Alus di sekolah masing-masing.

Tujuan dalam penelitian ini adalah membandingkan tingkat kemahiran bahasa Jawa siswa kelas IV SD Negeri 02 Kajen sebelum dan sesudah penggunaan media jenga balok dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media jenga balok terhadap kemahiran krama alus Jawa di Kelas IV SD Negeri 02 Kajen

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian desain *pra-eksperimental*. Penelitian desain *pra-eksperimental* adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui apakah ada atau tidak ada konsekuensi dari sesuatu yang dikenakan pada subjek survei (Ratminingsih, 2010). Penelitian *eksperimental* bertujuan untuk memeriksa apakah ada elemen yang menyatakan penyebab efek atau

tidak (Tanzeh, 2009). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain *pra-eksperimental*, satu kelompok *pre-test* dan *posttest*.

One-Group Pretest-Posttest Design adalah kegiatan penelitian yang menyediakan tes awal (*pretest*) sebelum pengobatan diberikan, setelah pengobatan diberikan kemudian memberikan tes akhir (*posttest*) (Sugiyono, 2012). Jadi, dalam penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol karena hanya ada satu kelas. Desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menjawab masalah yang ada. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang berkaitan dengan data numerik yang diproses menggunakan data statistik (Suryabrata, 1997).

Penelitian ini dilakukan pada 8 s.d 15 Maret 2023 yang berlokasi di SD Negeri 02 Kajen Pekalongan. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV dengan total 24 siswa. Menurut Arikunto (2002) sampel adalah bagian atau perwakilan dari populasi yang akan dipelajari. Jika subjek kurang dari 100, maka semua diambil dan jika subjek besar itu dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%. Populasi penelitian atau subjek penelitian kurang dari 100, sampel yang diambil dalam penelitian ini, yaitu, semua siswa kelas IV SD Negeri 02 Kajen dengan total 24 siswa. Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan teknik *sampler jenuh*. *Sampling saturasi* adalah teknik penentuan sampel ketika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Ini sering dilakukan ketika populasi relatif kecil (Sugiyono, 2014).

Penelitian kuantitatif ini menggunakan teknik statistik sebagai teknik analisis data. Adapun alat penelitian yang digunakan oleh para

peneliti dalam penelitian ini adalah tes untuk mengetahui penguasaan kata sandi krama alus dalam bahasa Jawa melalui media jenga balok. Tes yang digunakan berisi pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media jenga balok terhadap penguasaan kamus Jawa Krama Alus, dengan memilih salah satu dari empat pilihan atau jawaban ganda yang telah disediakan dalam kuesioner. Untuk instrumen dalam penelitian ini, para peneliti menggunakan tes *pra-test* dan *posttest*. Untuk kedua tes ini, para peneliti membuat 13 pertanyaan pilihan ganda masing-masing untuk diuji kepada siswa.

Uji validitas instrumen tes dilakukan dengan pengujian validitas dan pengujian reliabilitas. Pengujian Prasyarat Hipotesis dilakukan dengan uji normalitas dan uji hipotesis, dalam menentukan uji hipotesis dilakukan uji test yaitu uji *one sample test* untuk mengetahui eektivitas media jenga balok serta menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat keefektivan penggunaan media jenga balok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan analisis efektivitas secara kuantitatif. Peneliti melakukan uji kevalidan dan kereliabilitasan terhadap instrumen, uji prasyarat dan uji hipotesis, dan uji komparasi hasil melalui uji *One sample T-test* Kolmogorov Smirnov dengan SPSS serta efektivitas pemanfaatan media menggunakan uji *N-Gain*. Berikut adalah paparannya.

Uji Validitas Instrumen

Sebelum melakukan penelitian di kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen

tes kepada peserta didik kelas V, peserta didik kelas V dipilih dengan alasan karena mereka sudah pernah mempelajari materi bahasa jawa krama alus. Nilai tes peserta didik kelas V yang telah didapatkan, kemudian diuji kevalidan instrumen soalnya menggunakan uji validitas instrumen melalui *content validity* dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen *Pretest*

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,475	0,404	Valid
2	0,617	0,404	Valid
3	0,264	0,404	Tidak Valid
4	0,739	0,404	Valid
5	0,769	0,404	Valid
6	0,719	0,404	Valid
7	0,429	0,404	Valid
8	0,215	0,404	Tidak Valid
9	0,468	0,404	Valid
10	0,155	0,404	Tidak Valid
11	0,475	0,404	Valid
12	0,429	0,404	Valid
13	0,769	0,404	Valid

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa terdapat 3 butir soal *pretest* dengan nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrument penelitian dikatakan **tidak valid**. Terdapat 10 butir soal *pretest* dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrument penelitian dikatakan **valid** dan dapat diujikan sebagai penelitian di kelas IV.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen *Posttest*

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,491	0,404	Valid
2	0,728	0,404	Valid
3	0,044	0,404	Tidak Valid
4	0,625	0,404	Valid
5	0,502	0,404	Valid
6	0,298	0,404	Tidak Valid
7	0,608	0,404	Valid
8	0,456	0,404	Valid
9	0,483	0,404	Valid
10	0,209	0,404	Tidak Valid
11	0,491	0,404	Valid
12	0,502	0,404	Valid

13	0,068	0,404	Valid
----	-------	-------	-------

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa terdapat 3 butir soal *pretest* dengan nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dikatakan **tidak valid**. Kemudian, terdapat 10 butir soal *pretest* dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrument penelitian dikatakan **valid** dan dapat diujikan sebagai penelitian di kelas IV.

Uji Reliabilitas Instrumen

Soal yang valid kemudian dievaluasi menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan program SPSS versi 26 setelah diperoleh hasil uji validitas. Ini adalah hasil yang dicapai:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Pretest*

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.814	10

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* 0,814 $>$ 0,6 yang menandakan instrument termasuk dalam kategori **reliabel**, artinya soal *pretest* tersebut dapat dipakai untuk keperluan tes pada penelitian ini.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Posttest*

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.758	10

Berdasarkan perhitungan di atas, nilai *Cronbach's Alpha* 0,758 $>$ 0,6 maka instrumen dikatakan **reliabel**, rtinya soal *posttest* tersebut dapat dipakai untuk keperluan tes pada penelitian ini.

Uji Prasyarat Hipotesis

Uji normalitas, yang merupakan prasyarat, digunakan untuk menentukan apakah kelas yang diuji terdistribusi secara teratur. Jika

tingkat signifikansi, atau sig, kurang dari 0,05, uji kenormalan akan gagal. Berikut adalah temuan uji normalitas data yang dilakukan:

Nilai	Mean Difference	Sig. (2-tailed)	Taraf Signifikan
Pretest	42.500	0.000	0,05
Posttest	77.917	0.000	0,05

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Nilai	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.172	24	0.063	0.941	24	0.168
Posttest	0.159	24	0.118	0.921	24	0.062

Berdasarkan tabel, nilai sig pretest adalah 0,168, sedangkan nilai posttest adalah 0,062. Karena semua nilai tingkat signifikan lebih dari 0,05, data kelas dianggap terdistribusi secara teratur atau normal.

Uji Hipotesis

Untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini dilakukanlah uji hipotesis untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian dapat diterima atau tidak. Uji hipotesis yang dilakukan, yaitu menggunakan Uji-T *One sample T-Test* dan uji *N-Gain*. Tujuan dilakukan uji hipotesis Uji-T *One Sample T-Test* adalah untuk membandingkan penguasaan kosakata bahasa jawa krama alus antara sebelum dan sesudah diterapkannya media jenga balok. Uji-T *One Sample T-Test* dilakukan karena kelas yang diteliti hanya satu kelompok. Nilai yang diujikan *One Sample T-Test* adalah nilai *pretest* dan *posttest*.

Soal *pretest* diberikan terlebih dahulu kepada peserta didik kelas IV, untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa jawa krama alus sebelum digunakannya media jenga balok. Selanjutnya pembelajaran atau perlakuan menggunakan media jenga balok diberikan kepada

peserta didik kelas IV dengan durasi 70 menit. Setelah pembelajaran selesai, seluruh peserta didik mengerjakan soal *posttest* untuk mengetahui hasil penguasaan kosakata bahasa jawa krama alus meraka.

Tabel 6. Hasil Mean Uji T *One Sample T-Test*

Nilai rata-rata *pretest* adalah 42,5, dan nilai rata-rata *posttest* adalah 77,91, sebagaimana dapat dilihat pada tabel hasil pengolahan data. Artinya, ada perbedaan rata-rata yang cukup besar antara sebelum dan sesudah penerapan media blok jenga. Maka dengan kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau sig. 0,05 maka tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5% (= 0,05). Setelah penerapan media blok jenga, terlihat dari tabel pengolahan data bahwa sig. (2 tailed) adalah 0,000 atau kurang dari 0,05, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat keefektifan penguasaan kosakata bahasa Jawa Krama Alus di kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat efektivitas media jenga balok dilakukan uji *N-Gain*. Perhitungan uji *N-Gain* dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil pengolahan data sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Mean dan Kategori Pembagian *N-Gain Score*

Hasil Mean <i>N-Gain Score</i>	Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
0.6238	$G > 0,7$	Tinggi
	$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
	$G < 0,3$	Rendah

Berdasarkan tabel, hasilnya diketahui bahwa *N-Gain score*, nilai mean atau rata-ratanya sebesar 0,6238. Nilai tersebut kurang dari 0,7 yang

artinya nilai epektifitas media jenga balok adalah **sedang**.

Tabel 8. Hasil Mean dan Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Persen

Hasil Mean N-Gain Persen	Presentase (%)	Tafsiran
62.3810	< 40	Tidak Efektif
	40-55	Kurang Efektif
	56-75	Cukup Efektif
	> 76	Efektif

Kemudian N-Gain persen, nilai mean atau rata-ratanya sebesar 62,3810 atau 62,3%. Nilai tersebut berada diantara 56-75% yang artinya dapat dikatakan media jenga balok **cukup efektif** digunakan.

Uji-T *One sample T-Test*

Tujuan dilakukan uji hipotesis Uji-T *One sample T-Test* adalah untuk membandingkan penguasaan kosakata Bahasa Jawa Krama Alus antara sebelum dan sesudah diterapkannya media jenga balok. Uji-T *One sample T-Test* dilakukan karena kelas yang diteliti hanya satu kelompok. Nilai yang diujikan *One sample T-Test* adalah nilai pretest dan posttest.

Tabel 9. Hasil Mean Uji T *One sample T-Test*

Nilai	Mean	Sig. (2-tailed)	Taraf Signifikan
Pretest	42.500	0.000	0,05
Posttest	77.917	0.000	0,05

Nilai rata-rata pretes adalah 42,5, dan rata-rata nilai postes adalah 77,91, sesuai dengan tabel hasil pengolahan data di atas. Artinya, ada perbedaan rata-rata yang cukup besar antara dua kali penggunaan media blok Jenga. Tingkat signifikansi yang digunakan dengan kriteria

pengujian hipotesis adalah 5% ($= 0,05$). Dengan kata lain, jika $\text{count} > -t_{table}$ atau sig. 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a disetujui. Setelah implementasi media blok Jenga, terlihat dari tabel pengolahan data bahwa sig. (2-tailed) adalah 0,000 atau kurang dari 0,05, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat keefektifan dalam penguasaan kosakata krama alus Bahasa Jawa di kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan.

Hasil penelitian (Syaharani, 2020) juga sebanding dengan penelitian ini, analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi (83,71) dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol (75,88). Secara hipotetis disajikan dengan sig. (2-tailed) 0,034 atau menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah permainan Uno Stacko berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbicara arab peserta didik.

Uji N-Gain

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat keefektifan media jenga balok dilakukan uji N-Gain. Perhitungan uji N-Gain dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil pengolahan data sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Mean dan Kategori Pembagian N-Gain Score

Hasil Mean N-Gain Score	Nilai N-Gain	Kategori
0.6238	$G > 0,7$	Tinggi
	$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
	$G < 0,3$	Rendah

Berdasarkan tabel, hasilnya terlihat bahwa N-Gain score, nilai mean atau rata-ratanya sebesar

0,6238. Nilai tersebut kurang dari 0,7 yang artinya nilai efvktivitas media jenga balok adalah sedang.

Tabel 11. Hasil Mean dan Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain *Persen*

Hasil Mean N-Gain <i>Persen</i>	Persentase (%)	Tafsiran
62.3810	< 40	Tidak Efektif
	40-55	Kurang Efektif
	56-75	Cukup Efektif
	> 76	Efektif

Kemudian N-Gain *persen*, nilai mean atau rata-ratanya sebesar 62,3810 atau 62,3%. Nilai tersebut berada diantara 56-75% yang artinya dapat dikatakan media jenga balok cukup efektif digunakan.

Hasil penelitian (Jannah, 2020) sebanding dengan penelitian ini Peningkatan kemampuan siswa setelah diterapkan media USMAT (Uno Stacko Matematika) berada dalam kategori sedang dengan rata-rata gain ternormalisasi 0,55. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika efektif dengan menerapkan media USMAT (Uno Stacko Matematika) pada siswa kelas V SD 15 Samta Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

Berdasarkan temuan analisis di atas, peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Jawa Krama Alus pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Kajen melalui penggunaan media jenga menunjukkan ketepatan dan keampuhan memilih media berdasarkan keadaan siswa. Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran, sangat penting memilih media yang dapat menumbuhkan lingkungan yang aktif. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media blok jenga. Hasilnya, siswa belajar lebih banyak, informasi yang diberikan lebih mudah dipahami, dan setiap siswa dapat menghafal kosakata bahasa

Jawa Krama Alus yang diajarkan di kelas dan melalui pembelajaran nontradisional dengan lebih cepat dan mudah.

SIMPULAN

Berangkat dari rumusan masalah dan pembahasan di atas, simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, terdapat disparitas hasil belajar kosakata bahasa Jawa krama alus siswa kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan sebelum dan sesudah menggunakan media Jenga Balok. Nilai rata-rata pretest adalah 42,5, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 77,91, menurut T-Test One sample T-Test. Artinya, ada perbedaan rata-rata yang cukup besar antara sebelum dan sesudah penerapan media blok jenga. *Kedua*, teori tersebut didukung oleh fakta bahwa krama alus Bahasa Jawa di kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan dapat berhasil dipelajari melalui penggunaan media balok jenga. Hasil tes N-Gain inilah yang menyebabkan kesimpulan ini. Skor N-Gain atau yang sering dikenal dengan mean atau nilai rata-rata adalah 0,6238. Oleh karena itu, media jenga balok memiliki nilai efikasi sedang yaitu kurang dari 0,7. Nilai mean atau rata-rata N-Gain adalah 62,3810 atau 62,3%. Keefektifan media balok jenga dapat diklasifikasikan berada pada kisaran 57% sampai 75% yang menunjukkan hasil cukup efektif. Hasil ini menandakan bahwa media balok jenga representatif sebagai media pembelajaran bahasa Jawa khususnya untuk penguasaan kosa kata ragam krama alus di sekolah dasar.

REFERENSI

Disdikbud Jawa Tengah. 23 Februari 2005. Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah No. 895.5/01/2005, Tentang penggunaan Bahasa Jawa sebagai muatan lokal.

- Insani, N. H., & Mulyana, M. (2019). Pengembangan kamus bahasa Jawa digital berbasis android. *LingTera*, 6(1), 17–29. <https://doi.org/10.21831/lt.v6i1.24435>
- Jannah, Miftahul. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Media USMAT (Uno Stacko Matematika) Pada Siswa Kelas V SD 15 Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Kartikasari, Mulyaningtyas, dan Fitri Puji R., 2022. Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 (3), hal. 5052-5062.
- Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229–238. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>
- Meilina, Ananda Putri, dkk. 2023. Pengembangan Media Wayang Sukuraga Terhadap Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Sunda di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 7 (1), hal. 681-690.
- Muhid, Abdul. 2019. *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Nasir, Muhammad. 2013. Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal dalam Konteks Pendidikan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Hunafa: Jurnal Studia Islamika*, Vol. 10 (1).
- Pujiastutik Hernik. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E- Learning Berbasis Web Pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan*, Vol. 4 (1).
- Rinata, S., Yuwono, A., & Insani, N. (2023). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 92-109. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i1.57806>
- Rizkillah, Akhmadi, Wasis. Brilliant, Rosy. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komuniskasi Tulis Kelas X APK 2 di SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Surabayazhar.
- Ratminingsih, Ni Made. 2010. Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua. *Prasi*, Vol. 6 (11).
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Setiyanto, Edi. 2010. *Permasalahan Pemakaian Bahasa Jawa Krama: Bentuk dan Pilihan Kata*. Yogyakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Setyorini, Hening Dyah Wahyu. 2013. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping pada Siswa Kelas IV SDN Ngaliyan Semarang. *Skripsi*. Semarang: Perpustakaan UNNES.
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandunf: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Syahrani, Jasmine, dan Syihabuddin Syihabuddin. 2020. Efektivitas Permainan Uno Stacko Mission guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta

Nandan Cahya Kinasih, Abdul Mukhlis, & Dimas Setiaji Prabowo/ *Piwulang* 11 (2) (2023)

Didik. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* Vol. 4 (3).

Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.